



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 3- Organizacija vremena

**Metoda 3 – Igre prioriteta
Studija slučaja**

Modul 3 – Upravljanje vremenom

Studija slučaja – Administracija u zdravstvu

Metoda: Igre prioritizacije

Kontekst i okvir:

U velikom industrijskom gradu, **BrightPath Skills Centre** je centar za obrazovanje odraslih, koji vodi NVO. Programi su namenjeni svima od 25 do 55 godina koji žele da napreduju u poslu, a rade smene ili vode brigu o porodici. Centar nudi kratke programe prekvalifikacije svaka tri meseca.

U proleće 2025. započet je desetonedeljni kurs “**Administracija u zdravstvu**”. Obuka je finansirana od strane lokalne službe za zapošljavanje. Upisalo se dvadesetak polaznika, koji su prethodno radili u prodaji, kao čuvari ili su dugo tražili posao. Polaznici su učili korišćenje softvera za medicinske kancelarije, osnovno fakturisanje i unapređenje mekih veština.

Instruktori su odmah primetili da su neki polaznici pod stresom jer su njihovi planovi puni zadataka, a važni projekti su i dalje zapostavljeni. Cilj je bio pomoći osoblju da nauče kako da optimalno koriste ograničeno vreme i veštine polaznika, pa su dodali prioritete izazove i igre.

Problem / izazov:

Kurs je nailazio na probleme preopterećenja zadacima, propuštenih rokova i stresa polaznika, često izazvanih nerealnom prioritizacijom usled pogrešnog označavanja važnosti zadataka. Da bi se poboljšale objektivne i fleksibilne veštine prioritizacije, instruktori su primenili **Igre prioritizacije**, uključujući:

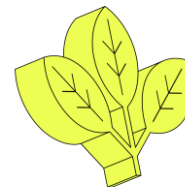
- MoSCoW tržište
- Odnos rada i efekata rada
- Nacrt vremena i budžeta

Ove igre omogućavaju polaznicima da vežbaju rangiranje zadataka, pregovaranje kompromisa i reprioritizaciju u promenljivim uslovima.

Preduzete akcije / primenjena metoda:

Integrisan je četvornedeljni **mini-sprint “Igre prioritizacije”** u redovni raspored, sa jednom novom igrom nedeljno i završnom klinikom za konsolidaciju znanja. Program se fokusirao na donošenje odluka, upravljanje vremenom i timski rad, koristeći:

- **MoSCoW tržište** – kupovina prioriteta pomoću poker-čip tokena
- **Odnos rada i efekata rada** – mapiranje zadataka na prostornu mrežu na podu
- **Nacrt vremena i budžeta** – alokacija radnih zadataka sa osam tokena po učesniku



EARTHE

Završna **Klinika** kreirala je personalizovani osmočasovni dnevni planer. Instruktori su nudili trening uživo koristeći analogne materijale (laminirane kartice, obojeni tokeni), naglašavajući logiku odluka. Sesije su bile kratke, energične i vremenski limitirane za maksimalnu pažnju polaznika.

Ishodi i rezultati:

Polaznici koji su tačno pratili planove zadataka pokazali su povećanu produktivnost, realističnije planiranje i bolju agilnost pri reprioritizaciji. Smanjeni su indikatori stresa, a terminologija oko prioriteta je postala konzistentnija. Stečene veštine su primenjene i u ličnom životu – 11 polaznika koristilo je MoSCoW ili dnevni limit od osam sati za rada sa decom, medicinskim terminima i dodatnim poslovima, pokazujući primenjivost metoda van akademskog okruženja.

Naučene lekcije:

- Ograničenja u igrama efikasno uče prioritizaciju i jezičke veštine.
- Polaznici se mogu bolje fokusirati na ono što je važno kroz igru nego putem predavanja.
- Iterativne, analogne igre (laminirane kartice, mreže na podu, poker čipovi) održavaju pažnju na logici odluka.
- Refleksija je neophodna za transfer u realni rad i kućne zadatke.

Ključni faktori uspeha:

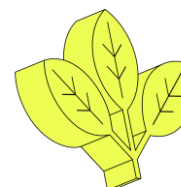
- Autentične liste zadataka, vidljiva ograničenja, izazovi među vršnjacima
- Kratke, energične runde i konzistentna terminologija
- Kratke i energične runde razvijale su rasuđivanje i odgovornost, a igra nije izazvala umor.

Izazovi i rešenja:

- “Sve je važno” način razmišljanja – instruktori su intervenisali rano da utiču na selektivnost.
- Takmičarski stres – uveden je “ko-menadžer” za podršku.
- Potcenjivanje truda – instruktori su dali brze reference i podsticali prilagođavanja tokom igre.
- Vremenski pritisak – korišćen sat i signal “oloke dole” za praćenje rasporeda.

Primena / preporuke za edukatore:

- Igre prioritizacije se mogu primeniti u različitim sredinama: centri za odrasle, zatvorski kursevi, timske radionice.
- Koriste stvarne zadatke, taktilna i vizuelna ograničenja, više igara (tokeni, prostorna raspodela, budžetiranje).



EARTHE

- Uče adaptabilnosti i omogućavaju refleksiju – polaznici sami biraju zadatke koje smanjuju, razmenjuju ili odlažu.
- Zajedničke table, emotikon tokeni, terminologija koju vode sami polaznici.
- Transformišu apstraktnu teoriju upravljanja vremenom u iskustvo primenjivo na posao, studije i kućni život.